



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA
FACULTAD DE INGENIERÍA MOCHIS
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SOFTWARE

ASIGNATURA:

Arquitectura de computadoras I

CONTENIDOS:

Unidad	Temas
I	<ol style="list-style-type: none">1. Introducción a Arquitectura de Computadoras.<ol style="list-style-type: none">1.1. Introducción al estudio de la Arquitectura de computadoras.1.2. Modelo de Von Neumann1.3. Lenguajes y niveles1.4. Máquinas multinivel1.5. Máquina virtual.1.6. Relación del concepto de máquina virtual respecto a la máquina multinivel.
II	<ol style="list-style-type: none">2. Representación de números.<ol style="list-style-type: none">2.1. Sistemas de numeración y la computadora.2.2. Conversión entre sistemas numéricos: binario, decimal, hexadecimal y octal
III	<ol style="list-style-type: none">3. Arquitectura del conjunto de instrucciones.<ol style="list-style-type: none">3.1. Estructura y clasificación de instrucciones.3.2. Ejecución de las instrucciones (Ciclo máquina).
IV	<ol style="list-style-type: none">4. Arquitectura de memoria.<ol style="list-style-type: none">4.1. Modos de direccionamiento.4.2. Clasificación y jerarquía de memoria.4.3. Memoria RAM4.4. Memoria ROM
V	<ol style="list-style-type: none">5. Microprocesadores.<ol style="list-style-type: none">5.1. Características de los microprocesadores.5.2. Tecnologías RISC, CISC y EPIC.5.3. Arquitecturas paralelas.5.4. Ejemplos de Microprocesadores.
Bibliografía: Arquitectura de computadoras. M. Morris mano. Tercera edición. Editorial Prentice Hall Sistemas digitales, principios y aplicaciones. Ronald j. Tocci, Neal s. Widmer, gregory I. Moss Décima edición. Editorial prentice hall Organización y arquitectura de computadores William stallings.	

Séptima edición.
Editorial Prentice hall

Arquitectura de computadoras.
Irma patricia Quiroga
Primera edición.
Editorial Alfaomega